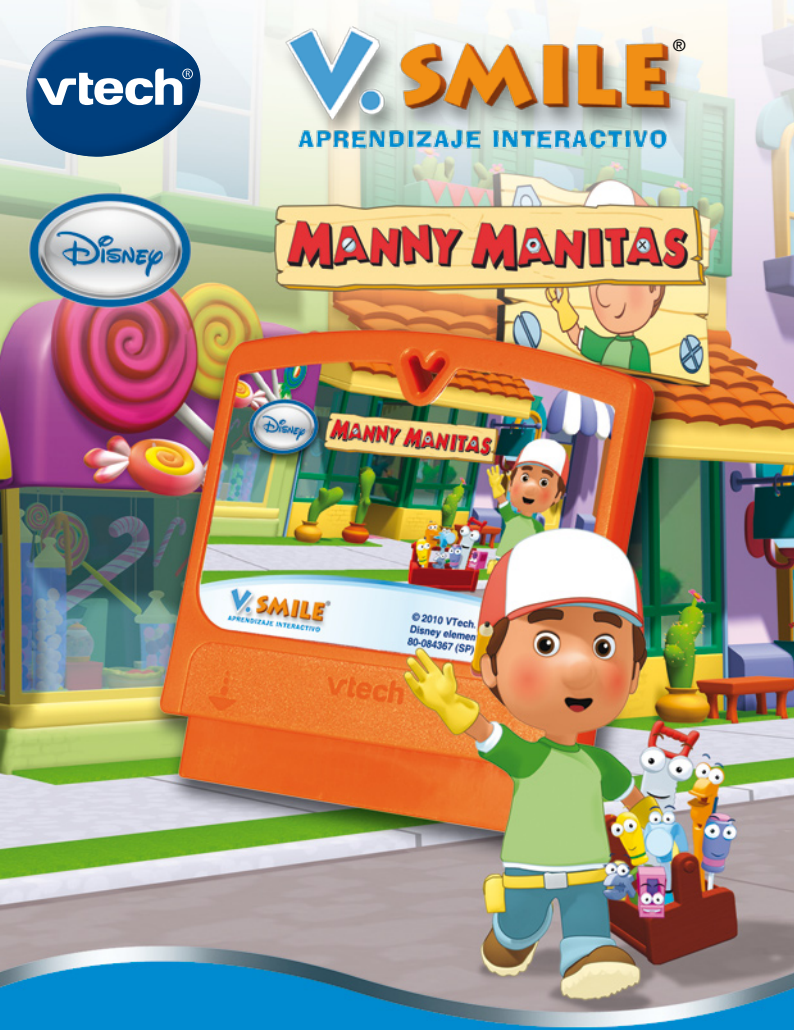
V.SMILE®

APRENDIZAJE INTERACTIVO

MANNY MANITAS



MANUAL DE INSTRUCCIONES

Disney elements © Disney.

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para la consola educativa ***V.Smile***®*. Con* ***V.Smile***® *su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!*

Para más información sobre nuestros productos visite:

www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

Manny y las herramientas tienen mucho trabajo que hacer. Ayúdalos a reponer las luces de la marquesina del cine, a echarle una mano a Joe en la obra y a arreglar un trofeo. ¡Hay que trabajar a toda prisa! *Very fast!*

PARA EMPEZAR A JUGAR

ELIGE UN MODO DE JUEGO

Mueve el joystick arriba o abajo para elegir el modo que prefieras. Pulsa el botón **OK** para confirmar tu elección.

Zona de Aventura

Elige este modo para ayudar a Manny y a las herramientas a terminar todos los encargos que les van pidiendo a lo largo de tres aventuras y tres minijuegos.

Aventura - Completa toda la historia en orden.

Juego Libre - Elige la actividad a la que quieras jugar sin seguir el orden de la historia.

• Aventura

Si quieres empezar la historia por el principio, elige **Juego Nuevo**; elige **Continuar el juego**, si quieres volver a jugar desde donde lo dejaste.

Juego Nuevo - Empieza la aventura desde el principio.

Continuar el juego - Empieza el juego donde lo dejaste antes de salir la última vez.

• Juego Libre

En este menú, puedes elegir la actividad a la que quieras jugar. Mueve el joystick para seleccionar el juego que quieras y pulsa **OK** para jugar.

Nota: Cada Aventura contiene un minijuego; no puedes jugar a ellos por separado.

Nota: Para más detalles sobre todas las actividades de la Zona de Aventura consulta la sección “Actividades – Zona de Aventura” más adelante.

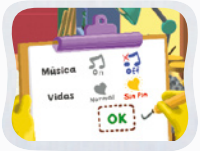
Zona de Aprendizaje

Practica distintas habilidades en las cuatro actividades de la Zona de Aprendizaje. Mueve el joystick para seleccionar la actividad que quieras y pulsa **OK** para jugar.

Nota: Para más detalles sobre las actividades de la Zona de Aprendizaje consulta la sección “Actividades - Zona de Aprendizaje” más adelante.

Opciones

En esta pantalla podrás elegir entre jugar con o sin música y vidas “normal” o “sin fin”. Mueve el joystick para elegir la opción que prefieras y pulsa **OK** para confirmar.



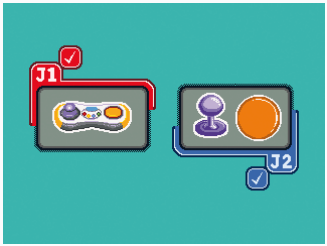
ELIGE TUS OPCIONES DE JUEGO

1. **Número de jugadores:** Mueve el joystick para elegir un jugador o dos jugadores. Pulsa **OK** para confirmar tu elección.

   Nota: El modo para dos jugadores no está disponible en las consolas **V.SMILE Pocket®** o **V.SMILE® Cyber Pocket™**.

2. **Nivel:** Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha para elegir el nivel que quieras, fácil o difícil. Pulsa **OK** para confirmar tu elección.
3. **Selección de mando:** Tanto en la Zona de Aventura como en la Zona de Aprendizaje podrás elegir entre jugar con la Función V.Motion o la Función Joystick. Mueve el joystick para elegir la que prefieras y pulsa **OK** para confirmar tu elección.

   Nota: Si estás jugando con un mando de V.Smile normal, esta opción no aparecerá.



Nota: Para más detalles sobre estos dos tipos de mando, consulta, más adelante, las secciones “Actividades” de Zona de Aventura o de Zona de Aprendizaje.

FUNCIONES

BOTÓN AYUDA

Pulsa este botón para oír las instrucciones o alguna pista sobre el juego.

BOTÓN SALIR

Pulsa este botón para salir del juego. En la pantalla aparecerá la pregunta "¿Salir?", mueve el joystick para elegir **"SÍ"**, y dejar el juego, o **"NO"**, para continuar jugando. Pulsa **OK** para confirmar.

BOTÓN ZONA DE APRENDIZAJE

Si pulsas este botón irás directamente al menú Zona de Aprendizaje. Cuando lo pulses, el juego se parará y te preguntará si quieres salir. Mueve el joystick a la izquierda para seleccionar **"SÍ"** y salir del juego e ir a la Zona de Aprendizaje, o a la derecha para seleccionar **"NO"**, y continuar jugando.

Conexión V.Link®

Cuando conectas el **V.Link®** (de venta por separado) a la consola*, aparecerá una nueva sección - Conexión V.Link - en el menú principal. Si lo seleccionas podrás guardar en él la puntuación de tus juegos. Después, conéctalo al ordenador y así podrás activar juegos nuevos desde la página web de **V.Smile®**. Por favor no desconectes el **V.Link®** durante la descarga.

***Nota:** la conexión **V.Link®** es solo compatible con estos modelos:

V.SMILE® CYBER POCKET™ V.SMILE MOTION® V.SMILE® PC

Juegos extra de la página web de V.Smile®

Cuando consigas una puntuación determinada en la Zona de Aventura, serás recompensado con una moneda de oro especial. Puedes guardar tu puntuación en el **V.Link®** y luego conectarlo al ordenador. Después usa esas monedas para activar juegos nuevos en la página web de **V.Smile®**. Recuerda pedir ayuda y permiso a un adulto antes de usar un ordenador.

Cómo conseguir monedas de oro

1a moneda	Haber completado “La mentirijilla de Rusty” en modo Aventura.
2a moneda	Obtener un total de 300 puntos en modo Aventura.
3a moneda	Obtener un total de 450 puntos en modo Aventura.
4a moneda	Obtener un total de 600 puntos en modo Aventura.

ACTIVIDADES

Contenido educativo

Zona de Aventura	**Contenido educativo**
La mentirijilla de Rusty	Frases, números y colores en inglés; repetir modelos y lógica
Superchico	Lógica, resolución de problemas, identificar y encajar formas
Una reparación pegajosa	Identificar y encajar formas, direcciones y números
Zona de Aprendizaje	**Contenido educativo**
Tres en raya	Lógica
Medir y cortar	Números y sumas
El buzón	Lógica, puzles e identificación de formas
Tuberías y averías	Lógica y puzles

Cómo jugar

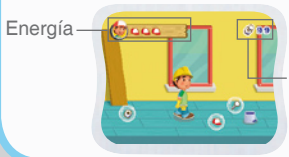
Al principio de cada juego de la Zona de Aventura y de la Zona de Aprendizaje, aparecerán en la pantalla las indicaciones sobre cómo jugar y cómo usar el mando.

Barra de estado de juego

En cada juego, se mostrará en la pantalla una barra de estado para que veas cómo lo estás haciendo.

Energía: Muestra el nivel de vida que te queda para completar el juego. Puedes mejorarla recogiendo gorras o cascos.

Puntuación: Muestra los puntos ganados durante el juego. Puedes mejorar esta cantidad, respondiendo correctamente a las preguntas y recogiendo tuercas y tornillos.



Zona de Aventura

La mentirijilla de Rusty

Un día, la alcaldesa Rose llamó a Manny y le preguntó si podían quedar en el nuevo cine de la ciudad: tenía un trabajo muy importante que encargarle a él y a sus herramientas. De camino hacia el cine, Manny va saludando a todas las personas que se encuentra. Al llegar, la alcaldesa le explica que tienen que colocar todas las bombillas de la nueva marquesina. Manny va a la ferretería de Kelly y le compra todas las bombillas que le quedan, pero Rusty las rompe sin querer. Manny y las herramientas tienen que ir corriendo a pedir prestadas a los vecinos todas las bombillas para conseguir colocarlas antes de la inauguración.

Parte 1

Manny y las herramientas se dirigen al nuevo cine, donde han quedado con la alcaldesa Rose. Por el camino, Manny se irá encontrando con varias personas y les saluda en inglés.

Contenido educativo: Frases en inglés

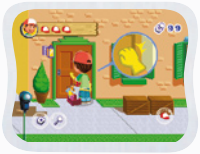
- **Nivel fácil:** Frases cortas y sencillas.
- **Nivel difícil:** Frases un poco más complejas.

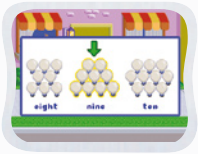
Funciones:

	Función V.Motion	**Función Joystick**
Mover a Manny o la flecha arriba y abajo	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	(↑) / (↓)
Mover a Manny a la izquierda o a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Elegir un saludo	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

Parte 2

Rusty propone pedir prestadas las bombillas a los vecinos para arreglar la marquesina del cine. Ayuda a Manny a buscar las casas en las que la luz de la entrada parpadee. Luego tendrá que llamar a la puerta y pedir las bombillas que necesite.





Contenido educativo: Números y colores en inglés

- **Nivel fácil:** Números del 1 al 5; colores (rojo, azul, amarillo y verde).
- **Nivel difícil:** Números del 6 al 10; colores (rojo, azul, amarillo, verde, naranja, morado, rosa y blanco).

Funciones:

	Función V.Motion	**Función Joystick**
Mover a Manny arriba y abajo	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	(↑) / (↓)
Mover a Manny o la flecha a la izquierda o a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Llamar a la puerta	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	Pulsa **OK**
Elegir un color o un número	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

Parte 3

Manny y las herramientas llegan al cine para arreglar las luces de la marquesina. Rusty y Squeeze ayudan a colocar las bombillas. Mueve las bombillas de la fila inferior hacia uno u otro lado, de modo que coincidan con el modelo de la fila superior. Apriétalas bien para que se enciendan.

Contenido educativo: Seguir modelos, lógica

- **Nivel fácil:** Solo hay que cambiar de sitio una bombilla.
- **Nivel difícil:** Hay que cambiar de sitio 2 bombillas.

Funciones:

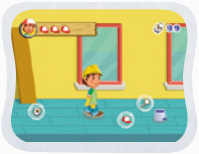
	Función V.Motion	**Función Joystick**
Mover a Rusty y a Squeeze a la izquierda o a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Elegir un par de bombillas	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Apretar las bombillas	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos.

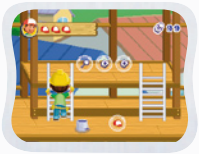
Superchico

Joe llamó a Manny y le pidió que le echara una mano en la obra. Cuando Manny y las herramientas llegan, Phillip les dice que él es “Superchico” y que puede encargarse de todo sin ayuda. Las otras herramientas se sienten rechazadas. Sin embargo, cuando está en lo alto del andamio se asusta y las demás herramientas le ayudan a bajar. Entonces, Phillip aprende una lección muy importante: no hace falta ser un superhéroe, cuando se trabaja en un superequipo.

Parte 1

Manny está ayudando a Joe en la obra. Ayúdale a subir a lo alto del andamio y a terminar varias tareas que están pendientes.

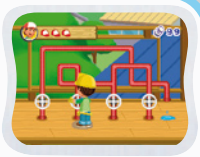




Funciones:

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover a Manny arriba y abajo	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	(↑) / (↓)
Mover a Manny a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)

Manny descubre que algunas tuberías gotean. Ayúdale a elegir la llave de paso que debe cerrar para que dejen de gotear.



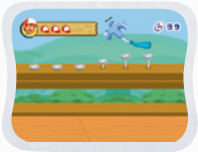
Contenido educativo: Lógica

- ★ **Nivel fácil:** Una estructura de tuberías sencilla y solo 2 llaves de paso para elegir.
- ★★ **Nivel difícil:** Una estructura de tuberías más compleja y de 2 a 4 llaves de paso para elegir.

Funciones:

	Función V.Motion	**Función Joystick**
Mover a Manny a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(◄) / (►)
Elegir una llave de paso	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Apretar la llave de paso	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos.

Manny encuentra bastantes cosas que hay que arreglar. Ayúdale a elegir la herramienta adecuada para cada trabajo.



Contenido educativo: Resolución de problemas

- ★ **Nivel fácil:** Trabajos sencillos.
- ★★ **Nivel difícil:** Trabajos más complejos.

Funciones:

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover la flecha a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Elegir una herramienta	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Hacer que Turner enrosque un tornillo	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos.
Hacer que Squeeze apriete una tuerca	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos.
Hacer que Pat quite un clavo	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Hacer que Pat clave un clavo	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	(↑) / (↓)
Hacer que Dusty corte una tabla	Mueve el mando arriba y abajo	(↑) / (↓)

Parte 2

Manny encuentra a Phillip aterrorizado en lo alto del andamio. Todas las herramientas trabajan juntas para ayudarle a bajar de allí sin hacerse daño. Haz una cadena de herramientas para ayudar a Phillip.

Contenido educativo: Identificar y encajar formas

- **Nivel fácil:** Colocar 4 herramientas; siluetas aisladas para cada herramienta.
- **Nivel difícil:** Colocar 6 herramientas; las siluetas se solapan unas con otras.

Funciones:

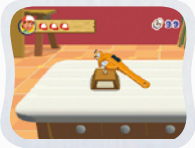
	Función V.Motion	Función Joystick
Mover la flecha a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Elegir y colocar una herramienta	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

Una reparación pegajosa

El señor Noodlander ha llevado al taller de Manny un trofeo roto para que lo arregle. Cuando Manny lo termina, el señor Noodlander pasa a recogerlo. Un poco más tarde, el señor Noodlander llama de nuevo a Manny y le pide que vaya a verle. El trofeo es un premio al “Mejor Ciudadano” y se lo entregan a Manny. Todos le felicitan.

Parte 1

Manny necesita pegar los trozos del trofeo y recomponerlo. Phillip y Turner quieren usar el pegamento a la vez y se quedan pegados el uno al otro. Entonces Manny anima a las herramientas a trabajar en equipo para reparar el trofeo.



Contenido educativo: Identificar y encajar formas

Nivel fácil: Elegir entre 4 partes; una sola herramienta para trabajar.

Nivel difícil: Elegir entre más de 4 partes; 1 ó 2 herramientas para trabajar.

Funciones:

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover la flecha	Inclina el mando	(←)/ (→) / (↑) / (↓)
Confirmar	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Hacer que Turner y Phillip aprieten un tornillo	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos
Hacer que Squeeze apriete una tuerca	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos
Hacer que Rusty apriete un tornillo	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos
Hacer que Pat clave un clavo	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	(↑) / (↓)

Parte 2

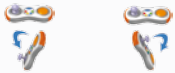
El señor Noodlander llama a Manny y le dice que necesita su ayuda de nuevo, que vaya a verle, pero cuelga antes de que Manny sepa dónde está. Ayuda a Manny a encontrar al señor Noodlander en la ciudad.

Contenido educativo: Direcciones y números

★ **Nivel fácil:** Seguir direcciones: izquierda, derecha, delante; números del 1 al 9.

★★ **Nivel difícil:** Seguir direcciones: este, oeste, norte; números del 10 al 99.

Funciones:

	Función V.Motion	**Función Joystick**
Mover el camión a la izquierda o a la derecha	Gira el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Mover el camión hacia delante	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	(↑) / (↓)
Tocar el claxon	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Mover el camión a la izquierda o a la derecha para aparcar	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha 	(←) / (→)
Confirmar	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**

Zona de Aprendizaje

Tres en raya

Tienes que colocar tres o cuatro tornillos en una fila horizontal, vertical o en diagonal.

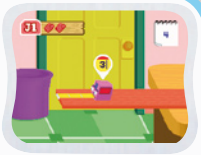
Contenido educativo: Lógica

- ★ **Nivel fácil:** Tablero de 3 x 3 casillas; colocar 1 tornillo en cada ronda.
- ★★ **Nivel difícil:** Tablero de 4 x 4 casillas; colocar 2 tornillos en cada ronda.

Funciones:

	Función V.Motion	Función Joystick
Mover el cursor a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Mover el cursor hacia arriba y hacia abajo	Inclina el mando hacia delante y hacia atrás	(↑) / (↓)
Confirmar una posición (si cambias de idea, vuelve a pulsar **OK**)	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Girar un tornillo	Gira el mando a la derecha	Mueve el joystick en círculos

Medir y cortar



Stretch y Dusty trabajan juntos para medir y cortar unas tablas. Marca la medida exacta en las tablas y luego córtalas.

Contenido educativo: Números, medir, sumar

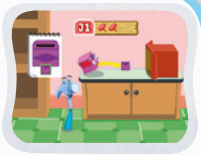
★ **Nivel fácil:** Hacer que la medida coincida con el número que se muestra en pantalla.

★★ **Nivel difícil:** Resolver una suma para saber la medida que se debe marcar.

Funciones:

	Función V.Motion	**Función Joystick**
Mover a Stretch a la izquierda y a la derecha	Inclina el mando a la izquierda y a la derecha	(←) / (→)
Confirmar la medida	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Hacer que Dusty corte la tabla	Mueve el mando arriba y abajo	(↑) / (↓)

El buzón



Ayuda a Pat y a Stretch a montar los buzones. Gira cada pieza para que coincida con el modelo que te muestran. Recuerda que Pat debe golpear cada pieza para fijarla en su sitio.

Contenido educativo: Lógica, puzles, encajar formas

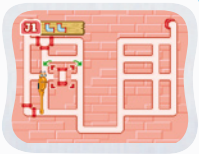
★ **Nivel fácil:** El jugador debe identificar y girar cada pieza para seguir un patrón sencillo.

★★ **Nivel difícil:** Patrón más complejo; el jugador debe girar cada pieza y moverla de un lado a otro, para hacerla coincidir con el modelo.

Funciones:

	Función V.Motion	**Función Joystick**
Girar la pieza	Gira el mando a la izquierda y a la derecha	Botón Rojo Botón Verde
Mover la pieza hacia un lado o hacia el otro	Mueve el joystick (←) / (→)	(←) / (→)
Colocar la pieza y confirmar su posición	Pulsa **OK**	Pulsa **OK**
Fijar la pieza en su sitio	Inclina el mando hacia adelante y hacia atrás	(↑) / (↓)

Tuberías y averías



Rusty necesita tu ayuda para reparar unas tuberías que gotean. Arréglalas haciendo girar los codos y las juntas a la posición correcta. ¡Y no olvides apretar cada pieza!

Contenido educativo: Lógica, puzles

- **Nivel fácil:** Un patrón sencillo, con pocas juntas que arreglar.
- **Nivel difícil:** Patrón más complejo con más codos y juntas que ajustar.

Funciones:

	Función V.Motion	Función Joystick
Girar la tubería	Inclina el mando a la izquierda o a la derecha	(←) / (→)
Apretar la junta de la tubería	Inclina el mando a la derecha	Mover el joystick en círculos

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque V.Smile no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico. Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF/REINICIAR, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Internet: www.vtech.es

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:
Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradecemos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía es solo válida en España.
Si ha adquirido este producto en otro país, consulte a su distribuidor local.

© 2010 VTech
Impreso en China
91-002306-111-000